

№ 2

Абзац

декабрь 2000 г.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГАЗЕТА

Вот и вышел в свет второй номер «Абзаца». Свое обещание мы сдержали, правда с выпуском подзадержались. Вас, конечно, интересует, будут ли еще номера? Но об этом - чуть позже. Сейчас же, нам хотелось бы осветить некоторые общие вопросы и предложения, которые возникли после выпуска первого «Абзаца».

Даже после первого номера к нам поступило множество писем и даже звонков, а это очень радует и стимулирует нас, как редакцию. Не маловажную роль в этом сыграл его величество Интернет. Интересная складывается ситуация! Создавая газету, мы, в основном, рассчитывали на реакцию «не сетевых» спектрумистов. С другой стороны, если бы не сеть, то не было бы тех заказов на второй номер «Абзаца», которые к нам поступили.

В своих письмах кто-то критиковал первый номер, кто-то хвалил, но важно, все-таки, другое - газетой заинтересовались, ее заметили и она не оставила никого равнодушным, кто бы не брал ее в руки. Очень активно редакцию поддержали такие города как: Котлас, Ковров, Самара, Москва. В будущем, надеемся, к ним присоединятся и многие другие.

Сергей ГУЛЯЕВ, г.Котлас, Арх. обл.

Мы, конечно, признаем, что первый (как, впрочем, наверное, и второй) номер не идеален, есть и ошибки и недоразумения, но ведь мы учимся, а все, как известно, приходит с опытом.

востей. И тут опять требуется ваша помощь. Если вы хотите, чтобы газета стала новостным центром, то шлите свои новости нам и тогда о них узнают многие!

Уже второй! ...еще второй

Нас упрекают в том, что в газете много перепечаток и мало своих материалов, и тут же приводят в пример ZX-Ревю. Согласны, до уровня ZX-Ревю нам далеко, но если перелистать материалы этого издания, то можно заметить, что они практически полностью полагались на присланные материалы читателей. Да и тем более, если мы будем писать только о себе, то кому же будет интересна наша газета? Поэтому, наше предложение остается в силе - присылайте ваши материалы, которые могли бы заинтересовать многих, а своих постоянных корреспондентов мы будем регулярно снабжать свежим номером. Пока в газете практически полностью отсутствует раздел но-

И последний вопрос, который необходимо обсудить. Если вы хотите, чтобы ваши материалы рассматривались более оперативно, то присылайте их на дискетах, посредством обычной почты, на наш абонентский ящик. Пока это самый наилучший для нас вариант. Причина этого лежит в нашем нерегулярном доступе к Интернету.

Ну а теперь ответ на вопрос, которым мы хотели заинтриговать вас в самом начале статьи. Если вы до сих пор не поняли, будем ли мы дальше выпускать газету, то прочтите внимательнее заголовок этой статьи и вам все станет ясно.

В мире Спека нынче время
Не из легких, что сказать.
Но, товарищи, проснитесь!
Нам ли с вами унывать?
Может, демоны надоели,
Может нет хороших игр,
Но... но мы же понимаем,
Как прекрасен **этот** мир!
Где еще такое было,
Чтоб ты мог себя раскрыть?
Спек дает нам очень много,
Спектрум был и будет жить.
Мы, друзья, его поддержим,
А ZX поддержит нас!
Будет творчество наградой,
Это просто высший класс!
Вот подумаем давайте,
Что дает нам Спек родной?
Бабки, женщин, деньги, славу?
Что ты, спятил, дорогой?
Если цель твоя по жизни
Заколачивать деньги -
Спек навряд ли вам поможет,

Да и я не помогу.
Славу вам, товарищи, надо?
Тут вам тоже не сюда.
Не тщеславие наш символ,
Нам приятна **простота**!
Где еще такое будет,
Чтоб ты просто, ё-мо,
В квазитворческом порыве
Мнение выразил свое?
И тебя, конечно, примут,
Хоть компьютер твой повис.
Ты же, блин, частичка мира -
Мира с именем ZX!
Ты же индивидуальность,
Нет замены для тебя.
Виртуальная реальность
Понимает твое «я»!
Ты ни чем не ограничен,
Ты подумай, синклерист!
Вот писишинец весь в раздумьях,
Как ему апгрейдить «Вист»...
Вот же, блин, ему проблема -
Он зависит от PC!

Как же он запустит дему
На своей полуоси?
Родилась у нас идея -
Вот она уже, смотри,
Не на клетчатой бумаге,
А в компьютере, внутри!
Вас устроило? Конечно!
Сделал так, **как захотел**!
Если б рядом был писишинец,
Он бы с зависти сгорел!
Нам то - что до их писишинцев
Непонятных праздных дел?
VGA'шные палитры,
Мегабайты - их удел!
Наворочены снаружи
И пустые изнутри.
Стимул нам такой не нужен,
Мы другие, как не рви!
Мы хотим - творим картины,
Мы хотим - музон творим,
Мы хотим - и воплощаем,
Мы, товарищи, **хотим**!

Введение

Сегодня уже трудно представить дом, офис или учебную аудиторию без персонального компьютера. Современные графические оболочки сделали компьютер доступным не только профессионалам-программистам, но и практически любому новичку. Интеллектуально понятный интерфейс, гениальная операционная система Windows, глобальная сеть Internet... И вот уже вы сидите и болтаете с неизвестным вам из этого человеком из Северного Мичигана или двумя щелчками кнопкой мыши решаете в MathCad'e сложное дифференциальное уравнение. Да, компьютерный мир изменился по сравнению даже с недавними 80-90 годами. Другие задачи, другие возможности, другое отношение к самому компьютеру. Работая с PC, вы наверняка замечали одну особенность: стоит подумать, что вы знаете о компьютере всё, как внезапно появляется какой-то новый пласт применения этого электронного устройства. И вот, забросив однозначный Quake, вы уже сражаетесь в какой-нибудь MUD системе, постигая неизвестные ранее прелести ролевых игр. Или, забыв на секунду, о недосчитанных таблицах в EXCEL'e, вы можете отвлечься на репортаж в новостях о хаккерах, фрикерах или вообще фейкерах. «Кто они?», - заинтересованно спросите вы соседа по рабочему месту. «Люди, которые проводят время несколько интереснее чем мы», - с грустью отвечает он.

Компьютерная техника и общественные явления, связанные с ней, чрезвычайно многогранны. Цель этой статьи - рассказать вам о DEMOSCENE (демосцене) - сложном и интересном процессе, который протекает вот уже 20 лет во всём мире на большинстве компьютерных платформ, но обычно остаётся за кадром официальной хроники.

Жизнь до начала scene

Конечно, краткую ис-

торическую справку о появления «домашних» и «персональных» компьютеров вы можете найти в других источниках. Однако, поскольку demoscene совершенно неотделима от понятия home computer, я хотел бы вкратце рассказать о событиях, предшествовавших скачкообразному развитию компьютеров в 80-ых.

Первым действительно доступным и действительно компьютером был забытый Altair. Изделие,

APPLE, появившиеся на рынке в конце 1979-ого медленно, но верно находили своих покупателей. И опять два важных фактора сыграли на прорыве home computers в широкие слои публики. Во-первых, это наличие встроенного языка программирования, чаще всего Basic - который позволял сразу после включения компьютера приступить к написанию собственных программ. А во-вторых, всё те же видеоигры, ко-

тивно раскупаются. Более того, большинство счастливых обладателей компьютеров действительно счастливы. Посудите сами: раньше ребёнку приходилось экономить на школьных завтраках, чтобы под вечер зайти в игровой зал и 2-3 раза сыграть в GALAXIAN's... А теперь он может сражаться с космическими пришельцами неограниченное количество времени прямо дома! Надо лишь дождаться загрузки программы с магнитофона и подключить джойстик!!!

Я уже не говорю про срёднее применение компьютера студентами и инженерами. Многие из них раньше могли лишь мечтать о возможности использовать ЭВМ для своих безумных целей. Нужно было месяцами дожидаться очереди к какому-нибудь «двуухкомнатному» компьютеру, чтобы затем отработать на нём 1-2 «машинных часа». А тут все под рукой, ведь BASIC интерпретатор был, в большинстве случаев, записан прямо в ПЗУ домашнего компьютера... А как известно, решать даже несложные задачи, например, имитационного моделирования, гораздо удобнее через RND функцию BASIC'a, чем через игральную кость или монетку.

Но эйфория скоро проходит. Стандартная схема большого бизнеса работает безукоризненно и в случае домашних компьютеров. Если есть некоторое изделие и расходный материал к нему, то гораздо выгоднее продать как можно больше изделий по заниженной цене, чтобы потом по завышенным расценкам загнать потребителю собственно расходный материал. В случае компьютеров «расходником» является программное обеспечение. В один прекрасный момент, человек понимал, что тот скромный запас стандартных программ и игр, что поставлялся в комплекте с машиной исчерпан - нужно что-то новое... Новые программы, естественно, были, ведь это настоящий КОМПЬЮТЕР, а не примитивная электронная игрушка. Но

Максим МУЧКАЕВ/Unbeliever

DEMOSCENE

для чайников

по внешнему виду которого никогда не скажешь, что это компьютер - просто коробочка с переключателями и лампочками. Однако это был очень большой шаг вперёд! Altair можно было иметь дома, на работе, в лаборатории это уже не монстр, занимающий несколько комнат в духе крупных гигантов того времени PDP10/11 и IBM360.

Следующим шагом вперёд стало появление игровых видео-консолей и непосредственно первых домашних компьютеров. Видео консоль обладала двумя главными свойствами - она подключалась к обычному телевизору и была мгновенно готова к работе (в отличии от компьютеров, в которые приходилось тем или иным образом загружать программу). Надеюсь, отечественный читатель отлично помнит изделие нашей промышленности под названием ВИДЕО-СПОРТ. Это ни что иное, как типичный консоль. Итак, видеоигры подготовили почву для домашних ПК и несколько развеяли устоявшийся стереотип о том, что компьютер нужен лишь для специфических расчётов. Именно поэтому первые разработки фирм ATARI и

торые с таким же успехом работали на компьютерах - их нужно было лишь загрузить с внешнего носителя.

1980-ый и 1981-ый годы ознаменовываются выпуском целого спектра изделий, которые смело можно было назвать home computer. Это ZX-80 и ZX-81 от Клайва Синклера, APPLE-II, ATARI и многие другие. Однако настоящими сенсациями стал выпуск в конце 82-ого персональных компьютеров ZX-Spectrum 16/48 и Commodore 64 (а в последствии и упрощённой модели Commodore 16). Причём, прорывом был именно выпуск C64, несмотря на сложившееся мнение (особенно в России) о том, что ZX-SPECTRUM был лучшим и самым популярным 8-bit компьютером.

Почва для зарождения

С чего же всё началось? Для начала не мешало бы узнать, что подразумевается под понятием ВСЁ.

Итак! Домашние компьютеры выпущены и продаются. Люди достаточно подготовлены к появлению подобной продукции, а посему машины вполне ак-

вот цены на эти самые программы...

Цена диска с программой для C64 лежала в диапазоне от 40 до 60 долларов. Возможно, вам будет сложно понять, много это или мало, даже учитывая то, что доллар в начале 80-ых был далеко не тот, что сейчас (в США тоже есть инфляция). Но одна тенденция прослеживается совершенно очевидно - покупка 10 новых программ для компьютера любой модели была в сумме своей равна цене нового компьютера! Несмотря ни на что, эта ситуация была вполне естественной! Во-первых, на заре компьютерной эры был совершен другой менталитет в отношении к soft'у. Это сейчас можно за пару часов скачать несколько десятков shareware'ных программ и выбрав одну из них, стать её зарегистрированным пользователем заплатив символическую сумму. Тогда же, покупка программы была вполне обдуманным шагом! Ну а во-вторых, помятуя уже упомянутые игровые автоматы, складывалась сложная ситуация. Представте себе, если раньше вы ходили в игровые залы и оставляли каждый вечер по 0.5-1 доллара гоняя по лабиринту PACMAN'a, то теперь, вложив единожды долларов 300-400, вы играете дни напролёт совершенно бесплатно. Абсурд!

Таким образом, цена на программное обеспечение была неимоверно высока! А что такое компьютер без новых программ? Просто груда железа... И вот вчера завсегдатай игровых салонов продолжают голодать в обеденные перерывы, но теперь не для того, чтобы скормить свои ценности в брюхо игрового автомата! Теперь центы и пенссы складывались в большую кучу, чтобы в один прекрасный день быть обменянными на кассету или дискету с чем-то новым, совершенно революционным! Да, просто на ещё одну программу для этого «чёртового домашнего компьютера»! Кстати, высокая цена на программы делала их дорогим и ожидаемым подарком, например на

рождество, новый год или просто день рождения.

Именно тут на арену выходят те люди, кто положил начало как сцене вообще, так и демосцене в частности. Люди эти, а точнее слово которым они называются, вам всем хорошо известно. Это - hackers (хакеры)!

Hack da world!

И действительно - зачем покупать новую программу, когда её можно взять у одноклассника или товарища по работе. Взять на время, а может быть даже снять с неё копию? Или же купить копию программы у этих странных ребят, стоящих около компьютерного магазина? Конечно, у них нет красивой коробки и буклета с инструкцией, но зато 20-30 «баксов» экономии. И потом, ведь это обычная стрелялка, в ней и без инструкции можно разобраться...

Именно такие мысли стали посещать многих пользователей домашних компьютеров вскоре после того, как они поняли, что большинство из продаваемого фирмами программного обеспечения им просто не в карман.

Вообще само слово *hack* происходит от английского - «ломать». На самом деле, на первых порах приходилось «ломать» лишь мозги, чтобы понять, как и что происходит в самом компьютере. Собственно, программы не обладали никакой особенной защитой от копирования. Лучшей защитой было отсутствие собственно программы для копирования программ :)

Поэтому те, кого в последствии мы назовем *hacker'ами* начинали с того, что изобретали способы дупликации исходных кассет/дискет. Снятие копии делалось прежде всего для себя! Но вскоре выясняется, что копии не отказались бы получить и другие люди, причём иногда даже за деньги... Количество перерастает в качество и вот уже невин-

но копировавший себе программу подросток становится настоящей акулой пиратского бизнеса в своём районе.

К слову, *hacker* - это первое креативное существо, порожденное домашними компьютерами. Несмотря на всю деструктивность хаккерских действий, он все же творит. В то время как пользователь (он же гамер) лишь потребляет. Именно поэтому *hacker* положил основу сцене как таковой - он творил, а сцена - это прежде всего творческое сообщество.

Группировка

Home computer продолжает шествовать по миру. Появляются более или менее крупные фирмы по созданию программного обеспечения. Софт становится более качественным, цены на сами компьютеры медленно, но верно, снижаются. А хакеры тем временем продолжают производить незаконное копирование программ...

Вскоре на фирменных игровых и системных программах начинают устанавливать защиту от копирования стандартными способами, уже освоенными не только хакерами, но и многими пользователями. У молодых взломщиков появляется всё больше и больше работы. Плюс к тому возникает вопрос не только о копировании, но и о внесении некоторых изменений в программы. В частности в играх, которые становятся все красивее и динамичнее, постоянно не хватает «жизней» или «энергии». При определённой сноровке хаккер может разобраться с кодом программы остановить счётчик жизней, «обессмертив» таким образом персонажа игры. Вскоре *trainier*, а именно так называется подобное изменение игры, становится неотъемлемой частью «взломанной» программы.

Поскольку поток игрового обеспечения был достаточно велик, хакеры, несмотря на то, что их было немало, начинали не справляться со своими задачами. Поэтому вскоре,

на арене появились ещё две тёмных фигуры компьютерного мира. Ими были: *Supplier* - человек, поставляющий хаккеру материал для работы, т.е. сами защищённые программы и *Trader* - человек, занимающийся исключительно торговлей взломанными хаккером программами.

К слову, западные подростки ничем не отличались от наших отечественных «тинейджеров». Они тоже любили писать на заборах; «Здесь был Вася», увековечивая тем самым своё имя в веках. Вот и хакеры сделав свою работу, чашё всего подписывали её своим именем. Вот только писать реальное имя было неудобно (в частоти слишком длинно) да и не безопасно - законы на Западе работали хорошо, и за компьютерное пиратство давали самые реальные статьи и сроки. Взломанная игра подписывалась вымышленным именем которое брал себе хаккер. К тому же вымышленное имя (его называют *nick* или *handle*) можно было выбрать гораздо более звучное и стильное, чем твоё собственное. Кто смотрел «Хаккеров» и «Матрицу», наверняка помнят девушек Acid Burn (Кислотный Ожог) и Trinity (Триединство), уж не говоря о Neo, Morgheus'e и других.

Вот он, практически сформированный виртуальный мир. Хакеры, скрывающиеся за вымышленными именами, нелегальные торговцы программным обеспечением, поставщики свежего программного материала... Кто-то должен был руководить действиями этих людей и этот кто-то был назван *organizer'ом*. А раз есть организатор, значит есть и сама организация - группа, объединённая каким-то названием. И вот уже свежий *clack* подписан не просто *Hacker Cris*, а *Hacker Cris of OverSeas Kracking Alliance* или что-то ещё более звучное и непонятное.

Born Dead #10

ОТ РЕДАКЦИИ: Будем надеяться, что автор завершит свою статью.

Итак, друзья, все вы понимаете, что сцена наша сейчас находится не в лучшем состоянии. Проги пишутся вяло, железячники все прикрылись, а не меньше половины синклеристов находятся в самой настоящей депрессии. Почему так получилось и можно ли это исправить? Об этом мы сейчас и поговорим. Что же случилось с нашими синклеристами, почему

не горят желаниями их распространять, а то нехорошие чернушники, привыкшие во всем видеть только негативное, возьмут, да и придерутся к переливанию экрана по стеку, скажут, что это лейм... Какие же мысли наводят постоянные нападки одной редакции на другую? Демки на party очень даже ничего, это настоящие произведения программного искусства! Но

лезной программы автор пишет: «...» (здесь идет ненормативная лексика русского языка. **Прим. редакции**). Поймите, пока мы будем так думать, ничем себе не поможем, а только все еще усугубим. На самом же деле все гораздо лучше, все в наших с вами руках! И неправильно автор считает, что его творчество никому не нужно. Нужели так сложно понять, что творчество - оно же в первую очередь нужно нам самим! То, что дает вам Спек, вы не купите ни за какие деньги! Вы хотите знать, почему железячники закрылись? Потому, что за последние несколько лет апгрейд делали единицы. Почему? А вот, с учетом вышеизложенного, люди не уверены в завтрашнем дне, не уверены, что все синклеристы возьмут и не вымрут разом в один день. А именно такое впечатление складывается, читая те или иные тексты. У нас в городе три человека за последний год купили себе контроллеры ibm-клавиатуры и мышки, в планах - покупка контроллера винчестера и прочего железа.

Так что я вам обещаю, что Спектрум будет жить еще очень и очень долго. По крайней мере, у нас в Котлассе.

Сергей ГУЛЯЕВ, г.Котлас, Арх. обл.

Zilog inside

каждый задается вопросом: «А не помер ли Спек?» и, получив обнадеживающий ответ, как-то по инерции задумывается: «А не померет ли завтра?» Откуда такие мрачные настроения? Согласен, многие видные сценеры покинули платформу, но это же не конец света, каждый сам выбирает себе путь по жизни. А вот один человек взял, да и написал, что надо смотреть на вещи реально, что Спек давно умер и у нас нет никакой перспективы. Другой это прочитал и добавил: «И никогда не будет». Таким образом появилось общее настроение. А посмотрите, что пишут в журналах! Lame must die. И тут же приводят дизассемблер какой-то подпрограммы, которую они нашли в известном, очень хорошем электронном издании. И прямо тыкают этим авторам в лицо, дескать вы ламеры, и вам нет места на сцене! Так неужели непонятно, что мы сами себя загоняем в узкие рамки, программисты пишут проги, но

посмотрите на сопроводительный файл read_me.W. В большинстве случаев вы увидите что-то типа: «Вызовер не укладывается даже в 10 фреймов и сделан очень некачественно в связи с переходом на пц» или «это моя последняя работа на Спеке, я перехожу на пц». Поднимется у вас настроение после прочтения такого, охватит ли гордость за нашу сцену, за то, что мы, программируя, думаем, а не просто долбим по клавишам? И программисты не стараются повышать качество своих продуктов, потому что они не уверены, что завтра все просто-напросто не рухнет. Совсем недавно прочитал help по программе Brujeria в Adventurer 11. Как же паршиво стало на душе! После описания очень по-



Наверняка, вы, уважаемый читатель, удивились такому названию статьи. Но не стоит удивляться, прочтите и все встанет на свои места.

Естественно речь пойдет не о том, о чем подумали многие. Используя слово «SEX», мы имели в виду аббревиатуру от английского словосочетания — Software EXchange. В основном эта аббревиатура используется на западе, у нас же это называется несколько по-иному, но суть остается та же — обмен программами.

Согласитесь, подобный обмен в чем-то помогает

выжить нашему Spессу, но и не в меньшей степени вредит ему. Мы, конечно, уже не первые рассуждаем на эту тему и признаем, что все самое главное уже сказано — нерегулируемый обмен программными продуктами ведет к подрыву всех начинаний разработчиков программ. Людям ведь хочется хоть что-то получать за свои труды. Иногда же программисту не достается даже признания, не говоря

уж о чем-то более материальном.

По мнению редакции, сейчас уже прошло время пиратства, или, по крайней мере, сошло на минимум. Но если подумать, почему же пиратам стало не выгодно этим заниматься, то можно ответить и на этот вопрос. Скорее всего, потому, что авторы предполагая, что за их труд платить никто не собирается, распространяют свои програм-

мы бесплатно! Тем самым они приучают пользователей к тому, что те просто перестают думать об оплате труда программиста. Все знают, что за программы нужно платить, но продолжают игнорировать это.

Таким образом, у нас возникла идея возрождения лицензионной продажи программ. Самое главное — это сконцентрировать все действия. Поэтому наша группа обращается ко всем программистам и творческим группам, которые заинтересованы в продвижении своих продуктов на массовый рынок. Наше предложение таково — мы берем на себя реализацию ваших

Нужно ли говорить о SEX'e?

программ по почте. Предварительно, по программе будет написана обзорная статья рекламного характера. Естественно, что с каждым человеком/группой все будет обговариваться индивидуально, но общие принципы таковы:

1. Программа должна быть достойного качества, чтобы не было стыд-

но ее продавать;

2. Вы назначаете цену за один экземпляр вашей программы, без учета стоимости диска и почтовых расходов;

3. К установленной вами сумме, мы добавляем стоимость дискеты и свои почтовые расходы, из всего этого будет складываться цена программы;

4. Все полученные средства будут перечисляться вам почтовым переводом, но за ваш счет, т.е. из той суммы, которую мы соберем от продажи вашей программы, мы заплатим 9% за услуги почтового перевода.

Возможно, в дальнейшем, мы будем покупать у авторов лицензию, и платить авторский гонорар, но

сейчас мы не обладаем необходимым количеством средств, чтобы так поступать.

И последнее, что хотелось бы сказать. Помните, что при занятии SEX'ом, есть вероятность «подцепить» какую-нибудь заразу, самое страшное из которых - вирус.

Редакция.

**Следующий материал, публикуемый в сокращении, нам любезно предоставил Владимир Булчук из Москвы.
Полностью его можно увидеть в эл. газете «NICRON» # 119.**

В наше время звучит много слов о несостоительности Спектрума в качестве полноценного домашнего компьютера, в силу скучных аппаратных возможностей. Однако многие процессы не требуют сверхбыстродействия и значительных объемов памяти, например: обмен почтой с ббс, выполнение функций АОНа, контроллер охранной и пожарной безопасности, управление всем спектром электробытовых приборов и т.д.

Нашей группой планируется развитие и реализация системы внешнего управления и контроля (Automat) на основе Спектрум-совместимых компьютеров. Ниже приводится пример организации подобной системы для автоматизации работы с электронной почтой в стандарте FTN (Фидо-подобные сети).

**Spencer Winset of Diamond group —
Merlin of Diamond group**

АУТОМАТ

Комплекс программно-аппаратных средств будет включать в себя:

1)*CMOS-часы.

2) Схема включения и отключения питания компьютера. Управляется будильником часов, программно через порт управления питанием и, для станций компьютерных сетей, включение по телефонному звонку.

3)*Схема активизации TR-DOS при включении питания для обеспечения автостарта программы boot.B.

Все вышеперечисленные аппаратные средства кроме часов будут полностью блокироваться переключателем ON/OFF.

4)*EMS + оверлей BATPROC.

5) EWS или REAL COMMANDER + аналогичный оверлей к этим программам.

6)*PKUNZIPm.

7) LARA CROFT for Automat.

Работа будет происходить например следующим образом:

- В 23:00 срабатывает будильник (1).

- Схема (2) включает питание компьютера.

- Схема (3) - активизирует TR-DOS для автозагрузки.

- Загружается программа (5), име-

*- уже реализовано

ющая имя «boot.B», которая в данной системе выполняет функции ядра. Все остальные программы считаются внешними. Запускается оверлей трансляции батфайлов.

- Проверяется текущее время по списку событий, которые могут включить компьютер (т.е. для идентификации события проверяется список времен, которые могут быть установлены в будильник на совпадение с реальным). При нахождении такого времени переходим на обработку этого события, иначе считаем что компьютер запущен пользователем и прекращаем трансляцию батфайла или, для BBS - считаем что был телефонный звонок и запускаем EMS. Для описываемого примера в 23:00 начался почтовый час, это время есть в списке событий и оверлей переходит к обработке задачи WORK_WITH_BBS.

Задача: WORK_WITH_BBS

- Устанавливается время срабатывания будильника на N минут вперед, N зависит от времени, необходимом для выполнения текущей задачи, например для звонка на BBS можно считать это время за 1-2 часа. В случае, если задача не была корректно завершена (например про-

изошло зависание внешней программы) повторное срабатывание будильника вызовет аварийное выключение питания.

- Устанавливается переменная, отвечающая за выполнение предыдущих действий. Все переменные записываются в неиспользуемый сектор системного трека, теперь при старте уже не будет проверяться список событий, по значению этой переменной сразу можно будет перейти к следующему шагу текущего события.

- Запускается внешняя программа, обрабатывающая текущее событие (в нашем примере - EMS, у которой, в свою очередь, тоже есть оверлей трансляции батфайлов). При нормальном завершении любая внешняя программа должна обратиться к адресу #0000 в ПЗУ TR-DOS, что вызовет повторный запуск ядра (командера и транслятора батфайлов).

- Запускается распаковщик пришедших пакетов *.zip - программу PKUNZIPm.B - это вариант распаковщика, который автоматически распаковывает zip файлы и запускает программу, имя которой прописано в сете - для нашего примера это все тот же «boot.B».

- Транслятор запускает очередную внешнюю программу - LARA CROFT, адаптированную для автоматической работы: при вызове ее ядром не должно быть запроса на установку текущего времени, а должен сразу включиться тоссер, после окончания тоссинга должно запуститься ядро.

- Ядро удаляет промежуточные файлы: *.zip, *.CKT, все иные файлы, дополнительно скачанные с BBS перемещает на винчестер (при наличии оного) на один из архивных TRD-образов, уплотняет диск.

- Задача WORK_WITH_BBS завершена. Ядро определяет, что следует за ней в списке событий что бы определить время последующего включения. Допустим, в 07:00 задана задача ALARM. Устанавливаем будильник на 07:00, паркуем головки всех используемых дисководов на последний трек для защиты дисков от бросков питания во время включения - отключения компьютера и выключаем питание установкой соответствующего бита в порту управления питанием.

- В 07:00 срабатывает будильник и включается компьютер. Загружается ядро, определяется текущая задача.

задача: ALARM - Запускается программа «ALARM.B». Она работает как будильник, после чего завершает свою

работу и запускает ядро.

- Завершается обработка задачи ALARM, устанавливаем следующую: в 23:00 задача WORK_WITH_BBS и все сначала.

Возможен вариант: - В 17:00 включился компьютер. Задача с та-

ким временем в списке событий не найдена, видимо это пользователь сел почтить почту. Исполнение батфайлов останавливается, компьютер работает как обычно.

Конечно, во время работы ведется лог-файл.

• ЛЕГЕНДЫ О СЕБЕ

В рубрике под таким названием нам бы хотелось увидеть статьи написанные знаменитостями, работающими на Спектруме. Хотя, мы с удовольствием опубликуем статью любой группы или человека, который хотел бы рассказать о себе. Не считая Perspective group легендарной, а ввиду отсутствия подобного материала, мы позволили себе описать краткую историю нашей группы.

Перспективы Perspective

И так, когда еще не было PSV group и был далекий 1991 год мы (я и мой брат) купили себе Spectrum 48k. Через неделю при его подключении к телевизору он сгорел. О домашнем компьютере пришлось забыть на полгода. Как и все, сначала мы играли. Где-то с середины 1993-го начались первые шаги в Бейсике с записью программок ручкой на бумагу. К началу 1995-го я уже кое-что понимал в ассемблере. Очень большую роль в моем обучении ассемблеру сыграл Владимир Дьяков. Наверно, нужно сказать ему спасибо за это! В июле 1995-го моя поездка в Москву сделала меня счастливым обладателем компьютера GrandTower 2+ фирмы Grand Rom Max. Где-то с августа того же года мы с Владимиром начали общий проект - редактор шрифтов. В январе 1996-го он был закончен. Попытка продать авторские права «Инфоркому» не увенчалась успехом. Но я не унывал, идей было масса! В апреле этого же года мной была выпущена первая версия Program Box. Ни о какой группе у нас и речи не шло, просто занимались любимым делом. У Владимира было идей и начинаний еще больше, чем у меня, но к сожалению, законченных продуктов он выпустил мало. Может быть сейчас я уговорю его что-нибудь доделать! (Прим. В.Дьякова - Сейчас я перешел на РС. Программировать на ней гораздо удобнее. Возможно я бы сделал на Speccy больше, если бы фирма «Скорпион» не присыпала мне «криевые» платы. В частности, контроллер мыши совсем не работал, пока я не повысил напряжение на компьютер где-то до 6,5 V вместо 5 V. Бедная железяга прослужила полгода... По своему замыслу «Скорпион» был замечательной машиной (я даже писал восторженные отзывы в «Спектрофон»), пока фирма не дошла до откровенной халтуры. Постараюсь к следующему номеру, написать поподробнее). 11 августа 1996-го появилась Program Box 1.5. Немного позднее - 10 сентября вышла первая (и к сожалению последняя) версия Helper'a - текстового просмотричика.

И вот он, столь долгожданный момент - момент рождения нас как Perspective group. 15 октября 1996 года мы решили выпустить свою игру (и впоследствии выпустили). Тогда нас было всего трое: Александр Шушков /Alex Xor, Алексей Шушков/Tinker, Николай Кладовщиков/Nick Dance. Я занимался программированием, Алексей рисовал, а Николай писал музыку. К сожалению на данный момент Алексей в армии, а Николай отошел от Спектрума, но остался хорошим другом.

30 июля 1997 года мы заканчиваем нашу игру - The Last Courier. Даже сумели заработать 10\$! Но и тут не

обошлось без приключений. Наученные на горьком опыте с «Инфоркомом», мы продали права на распространение в Одессу! Не самый близкий путь, заметьте. За действие в данном мероприятии, мы выражаем огромную благодарность Олефир Виталию. В России за это никто не хотел платить, но буквально через месяц игра была распространена по всей спектрумовской территории. Имя для игры было выбрано не случайно, я уже тогда подумывал, что «Курьер» будет моей последней работой на Спектруме. К тому времени я закончил учебу в университете и начал работать в сельской школе. Поэтому у нас был огромный перерыв, размером практически с год, в выпуске наших работ. И только в сентябре 1998-го я взялся за ум и клавиатуру и выпустил переработанную версию своего старого редактора шрифтов - «Shadow+», теперь он работал от мышки и раза в 2 стал быстрее. Месяцем позже - 1 октября мы выпускаем новую версию Program Box 2.0.



Слева-направо: Tinker, Dance, Xor.

26 ноября 1998-го меня забрали в армию и вместо чего-то нового, у нас опять вышел годовой перерыв.

24 июня того же года в армию забрали Алексея. Деятельность всей группы стала равна нулю.

12 ноября 1999-го я вступил на родную землю кирзовым сапогом. Армия позади! Я вернулся на Спектрум, как и мечтал. Сначала я не знал за что взяться! Отвечал на множество писем, которые поступали на наш адрес. Познакомился с одним человеком, который впоследствии влился в ряды группы. Программировать я начал только в январе 2000 года. На данный момент моей последней работой является Perspective commander 1.0.

29 июля 2000 года я женился.

Благо жена понимает мое увлечение, а это, замечу,



отнюдь не последнее.

После этого я успел провалиться 23 дня в больнице и потерять работу. Но я не падал духом и верил в то,

что и на нашей улице будет праздник!

Так как в Вологде я остался один из членов группы, то появилась идея расширить круг людей входящих в PSV. Поэтому, я, напечатав объявлений об объединении всех вологодских спектрумистов, развесил их по городу (см. «Абзац» № 1). Сейчас нас уже больше и, возможно, в скором будущем, количество работ выходящих от Perspective group увеличится. Так же, теперь уже есть люди, которые помогают мне в выпуске газеты.

И напоследок хотелось бы выразить такую мысль. Если вы являетесь настоящим фанатом Спектрума, то никакая армия и все остальные препятствия вам не помеха!

Вот вкратце и вся история нашей группы на этот момент.

Александр ШУШКОВ.

Борис САВИН

Доктор сказал в торт - значит, в торт...

Общеизвестно, что все население Земли делится на нормальных людей и тех, кто занимается компьютером. Причем первых с каждым годом становится все меньше и меньше. Поэтому, как только нормальный человек по доброй воле садится за компьютер, смело вызывайте санитаров, ибо спасти его сможет только ранняя профилактика.

Рассмотрим стадии заболевания и приведем их симптомы и методы лечения.

Первая стадия (легкая)

Симптомы: Человек садится за компьютер, включает его, работает и уходит домой в конце рабочего дня, после чего не вспоминает о компьютере до следующего утра. Аппетит и сон нормальные. Головные боли и понос отсутствуют.

Рекомендуемое лечение: В лечении временно не нуждается.

Вторая стадия (полу-легкая)

Симптомы: У больного наблюдается повышенный интерес к компьютеру, выражющийся в нездоровом возбуждении, охватывающем его при виде указанного объекта. Аппетит нормальный. Сон беспокойный, с вскриканиями и взываниями. Задерживается на работе на 2-3 часа и топчет кнопки.

Рекомендуемое лечение: Удалить больного от компьютера, принимать внутрь медицинский спирт 3 раза

в день по 0.5 столовых ложек. Компьютерную литературу убрать в недоступное место. С работы встреча- чать.

Третья стадия (средней тяжести)

Симптомы: Больной задерживается на работе более 4-5 часов после окончания рабочего дня и копит деньги на домашний компьютер. В обиходе начинает употреблять компьютерную терминологию и не реагирует на расширенные глаза окружающих. Аппетит повышенный. Сон беспокойный, с выкрикиванием жаргонных словечек и беспричинным смехом. Приходит в резкое возбуждение при виде компьютера или при встрече с больным в стадии 3 и выше. В этом случае болезнь может перейти в 4-ю стадию.

Рекомендуемое лечение: Больного изолировать от общества и, несмотря на его сопротивление, удалить от компьютера, деньги отобрать, женить. При буйном поведении и отказе от лечения вводить внутривенно-

дочно 1-2 ковша водки с портвейном «777», смешанных в пропорции 1:2. Тазик не давать.

Четвертая стадия (тяжелая)

Симптомы: Больной покупает себе компьютер и модем. Речь изобилует различными компьютерными словами и их сочетаниями. Изобретает новые слова и копит деньги на выделенную телефонную линию. Аппетит сильно повышен. Ест любую еду в любое время суток при наличии еды. Спит 3-4 часа в день, так как ночами звонит по модему и при каждом соединении издает вопли, описанные в третьем томе книги «Жизнь животных» (глава 11, поведение самца макаки-резуса в брачный период). На окружающих реагирует слабо. Половое влечение снижено. Рвота, работа, бред и понос отсутствуют.

Рекомендуемое лечение: Лечению подлежит только в стационаре.

Пятая стадия (бездежная)

Симптомы: Больной за-



водит себе BBS, которой уделяет все свободное от звонков и программирования время. Речь невнятная, состоящая на 80 и более процентов из компьютерного жаргона, перемешанного со спецтерминами. Аппетит и сон отсутствуют. Ест только то, что попадает в пределы прямой видимости, независимо от вида и качества продукта. Обладает сильной рассеянностью, например, прикуривает коробок спичек и прочее. На окружающих обращает внимание только в том случае, если они произносят фразы, связанные с компьютером. Половое влечение отсутствует, так как периодически испытывает чувство глубокого удовлетворения от строки на экране «Сонест 19200...». Держит около компьютера ночную вазу и пачку чая, который забывает развести в воде.

Рекомендуемое лечение: Лечению не подлежит.

«Компьютерра» № 7, 96 г.



ВАШИ ПИСЬМА

Большое спасибо всем, кто нам написал! Мы не ожидали, что получим после первого номера такое большое количество писем. К сожалению, объем газеты не позволяет опубликовать их все.

Здравствуйте! Пишет вам **редактор электронной газеты ZX-Pilot**, известный в спектрумовских кругах как **Vel**.

О вашей группе я знаю давно, также видел и оценил предыдущие работы, но подтолкнуло меня на написание сего письма другое. Конечно же, это новая печатная газета для Спектрумистов — «Абзац».

На днях D-Man занес мне показать вашу газету, но т.к. для ознакомления с ней у меня было 5-10 минут, то в этом письме не будет большой рецензии и много отзыва (если они вам вообще нужны). (Конечно, нужны. **Прим. редакции.**)

Начнем с того, что бросилось в глаза с первого раза. Сразу перечислю достоинства и недостатки.

Объем газеты вполне

нормальный (по спектрумовским меркам, конечно!) — это же не журнал. Вот только волнует периодичность выхода такого издания (вспоминаются мучения редакторов электронных газет), т.к. редакция опять рассчитывает на читателей.

Лазерный принтер — круто! А может быть матричный будет хоть не так красив, зато дешев или вообще на халяву? Ведь Спектрумисты (не РС'ишики) платят не за цветные картинки, а за информацию (вспомните ZX-Ревю)!

Большой шрифт, большие пропуски между строками. Люди платят не за бумагу!

MMA не понравилось, что нет картинок.

При более внимательном ознакомлении с газетой, вы-

яснилось, что в первом номере просто море перепечаток, в том числе и из нашей газеты. Ну неужели вы настолько нищие, чтобы не потратиться на минуту льготного времени после 23 часов и не спросить разрешения перепечатать статью? Сомневаюсь, ведь вы переписываетесь с D-Man'ом и можно было узнать через него. Ладно хоть сделали какое-то упоминание... Но все это, конечно, прощается, т.к. номер первый, и редакцию надо поддерживать!

А вот и последнее. Стоимость номера — 10 рублей! Даже первого, в котором и читать-то нечего. И редакция еще рассчитывает на какие-то статьи от читателей и отзывы? Напрасно! Первый номер надо бы распространять вообще бесплатно... Нет, не всем, конечно, а хотя бы редакциям крупных и известных газет в Спектрумовском мире. Вместе с ним и рекламу в соответствующий раздел газеты. Хотя, рецензии главного редактора уже будет достаточно для под-

нятия популярности газеты и вхождения ее в массы.

Все это, конечно, критика, но критика конструктивная. Наша группа желает редакции процветания и успехов. Возможно, будет и помочь какой-либо статьей и в распространении. Но для начала мы закажем у вас второй номер.

Будем ждать ответа и какой-то реакции со стороны редакции новой печатной газеты «Абзац» и пожелаем им успеха!

* * *

Огромное спасибо за первый номер «Абзаца»! Было интересно почитать. Наконец-то на спектруме появилось полиграфическое издание, да еще так профессионально сделанное, в общем молодцы, так держать. Можете всячески рассчитывать на нашу посильную поддержку. Среди ковровского люда, всем, кого знаю, показал, рассказал. Так что газета уже пользуется популярностью. Я уверен, что у вас уже много заявок на нее.

D-man, Ковров.

КАК КУПИТЬ «АБЗАЦ»?

К сожалению, почта диктует свои условия, а мы им только подчиняемся. Начиная с третьего номера, стоимость одного экземпляра газеты для жителей стран СНГ будет составлять не 15 рублей, как указывалось ранее, а 25 рублей. Стоимость для россиян не изменилась, и по-прежнему составляет 10 рублей.

Чтобы заказать газету «Абзац», необходимо выслать почтовый перевод в размере:

10 рублей за один экземпляр газеты, если вы проживаете на территории России;

25 рублей за один экземпляр газеты, если вы проживаете на территории другой страны СНГ.

Адрес для почтового перевода:

160035, Россия, г. Вологда, а/я 136, Шушкову

Александру Дмитриевичу

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, №3 (1).

Что будет означать, что вам нужен третий номер газеты.

Если же вы не знаете, что тот или иной номер точно вышел, то напишите: Свежий номер (1).

Это значит, что мы вам вышлем последний вышедший номер.

Число в скобках должно указывать на необходимое вам количество экземпляров.

Убедительная просьба, пишите свой обратный адрес печатными буквами, а так же указывайте полностью свою фамилию, имя, отчество.

И последнее. Не следует посыпать деньги в обычном письме, т.к. они могут до нас не дойти, а вы будете плохо о нас думать.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОСТАЕТСЯ В СИЛЕ

Редакция газеты приглашает к сотрудничеству региональных распространителей. Для вас существуют специальные скидки. При заказе от 10 экземпляров, стоимость одного будет составлять 1/2 от номинальной. Таким образом, стоимость 10 экземпляров для россиян составляет 50 рублей, для других стран СНГ 125 рублей.

Все это связано с тем, что нам дешевле послать 10 экземпляров в одно место, чем в разные, пусть даже они и находятся в одном городе. В случае, если вы даже не являетесь распространителями, то вы все равно можете скооперироваться при покупке газеты, что будет выгодно и вам и нам.

Внимание, конкурс

Редакция газеты объявляет конкурс на лучший девиз газеты. Если вы помните, то раньше (да и сейчас тоже) почти в каждой газете был какой-нибудь девиз-лозунг, который как-то характеризовал саму газету. Нам бы тоже хотелось иметь подобное, но пока нет никаких идей, поэтому мы и обрашаемся к вам, уважаемые читатели. Результат конкурса будет таков — у газеты появится девиз, а человек, который его предложил, получит один номер газеты бесплатно. Если мы не сможем прийти к единому мнению, то в таком случае, мы устроим опрос среди читателей на страницах газеты.

Издатель



Perspective group

Редактор

Александр ШУШКОВ

Дизайн и верстка
Владимир ДЬЯКОВ

Адрес для писем

160035, Россия, г. Вологда, а/я 136,
Шушкову Александру Дмитриевичу

e-mail: axor@mail.ru
тел.: (8172) 25-28-71

Объем 1 п.л.

Номер
подписан
в печать
3 дек. 2000 г.